お使いになる前に、付属のソフトウェア使用許諾契約書をお読みください。

OPEN-Rは、用途に応じた「柔軟なハードウェアの構成」や「ソフウェアの交換」により、エンターテインメントロボットの世界を広げるためにソニーが提唱するエンターテインメントロボット・システムの標準インターフェイスです。
AIBO ERS-220とAIBO-ware GR-0001は、OPEN-Rバージョン1.1.2に準拠しています。

“ AIBO ”と“ OPEN-R ”とOPEN-Rロゴはソニー株式会社の登録商標です。
“ メモリースティック ”はソニー株式会社の商標です。
なお、本文中では“ TM ”は明記していません。

取り扱いの注意　～ご使用になる前に必ずお読みください～

- ◆遊ぶ時は、毛足の短いカーペットの床が最適です。
- ◆段差や壁近くでの起動などは避けて下さい。誤認識して間違った行動をとる場合があります。
- ◆小学生以下のお子様がお遊びになられる場合には、保護者の方と御一緒にお遊び下さい。
- ◆お部屋の中で自由に放置する形で遊ばれる場合、自由に動き回りますので、AIBOの存在を忘れないであげて下さい。

目次

はじめに

AE（Another Evolution）とは? 4
AE Side-twoの準備 6
状態について 8

AE SIDE-TWOで遊ぶ

普段のAIBO
「放し飼い」・学習テーマ 10
感情について
感情ルーレット・興奮状態 11
行動と色々なスタイル変化
進化＝スタイル変化・ルーツスタイル 12
ルーツスタイル時の行動 13
サウンドスタイル 14
ボイススタイル 15
その他のスタイル 16
進化表その他のスタイル 17

他の遊び方

ゲームモードで遊ぶ

ゲーム1 「メモリーゲーム」 18

ゲーム2 「最後はどれだ?」 20

他の「AE」と遊ぶ

コミュニケーションモード 22

ボスランキング 23

その他

使用上の注意 24

故障かな?と思ったら 26

AIBO本体の取り扱い（各部名称、各種設定、“ メモリースティック ”の取り付けかた、使用上の安全の注意事項など）については、ERS-220の取扱説明書をご覧ください。

AE（Another Evolution）とは？

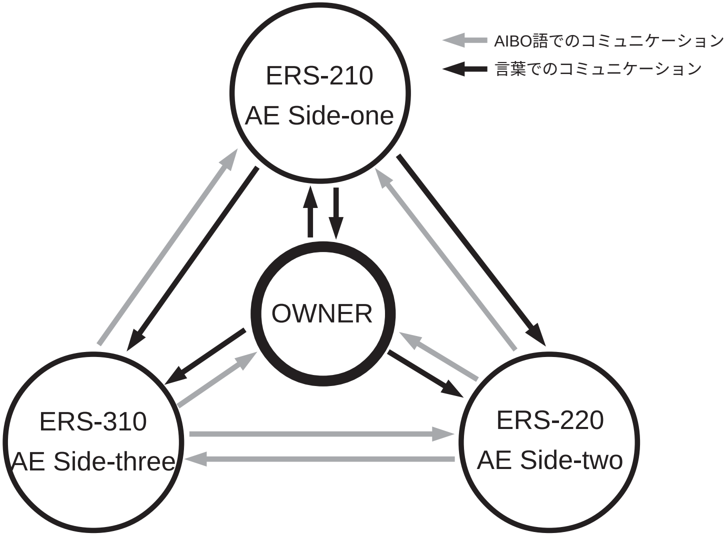
アナザーエボリューション。もう1つの進化。
「育てる」のではなく「育つ」。従来のアプリケーションとは違い、オーナーに頼らず、自分が置かれた環境の中で自由に成長していく、エンターテイメント要素たっぷりの新しい自律アプリケーション。それが「AE」です。

3種類のAIBOにそれぞれの「AE」があり、それぞれ違った進化の形を持っています。

ERS-210専用アプリケーション・・・・「AE Side-one」（2002年初旬発売予定）
ERS-220専用アプリケーション・・・・「AE Side-two」（AIBO-ware GR-0001）
ERS-310専用アプリケーション・・・・「AE Side-three」（2002年中旬発売予定）

AEシリーズの特徴

そして、「AEシリーズ」は、それぞれの「AE」同士で特徴あるコミュニケーションモードを持っています。同じSide-two



※上記コミュニケーションはAEシリーズ間のみのシステムですので、他のアプリケーションの場合正常な翻訳をしない場合がありますのでご了承下さい。

AE SIDE-TWOの準備

1　まずは付属品の確認をしましょう

x AIBO-ware“ メモリースティック ”（1枚）

x ユーザーガイド （1冊）

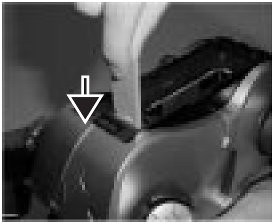
x ソフトウェア使用許諾契約書 （1枚）

2 AIBOの胴体をしっかり上から持ち、裏返して、ふたを開けます。

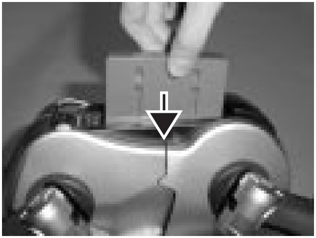
ご注意

・ AIBOを持ち上げるときは、胴体以外をつかまないでください。
・ 腹部の充電端子には、直接手で触れないでください。接触が悪くなります。

3 「AE」の“ メモリースティック ”のラベル面を、バッテリー挿入口の方に向けて、矢印の方向に差し込んでください。



3 バッテリーを、カチッと音がするまで、矢印の方向に差し込んで、ふたをしめてください。



4 右図の姿勢で床に置く

すべりにくい平らな床（毛先の短いカーペットなど）にAIBOを置いてください。段差の近くや壁際などでの起動も危険ですのでおやめください。

ご注意

・ 上図と違う姿勢で床に置かないでください。AIBOを動作させるとき、ポーズボタンを押したときに予期せぬ動きをして、故障の原因になります。

5 胸のポーズボタンを押す

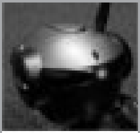
ポーズ（一時停止） が解除され、胸ランプが緑色に光り、しばらくすると自動的に動き始めます。

状態について

自律モード

AIBOが自由に動き回る基本モード
モードランプ消灯。
◆ルーツスタイル
・ボイススタイル
・サウンドスタイル
・ソナースタイル
◆サーモスタイル
◆レアスタイル
◆ゲームモード

※ヘッドタッチセンサー前もしくは後ろ3秒倒しで、各スタイルを固定することができます。
（上記◆のスタイル・モード除く）
モードランプ点灯。



フェイスタッチセンサーを押す

コミュニケーションモード
ライブランプ点灯

停止状態

ポーズボタンを押す

抱き上げる

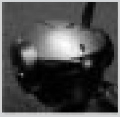
床に降ろす、または
ヘッドタッチセンサーを
後ろに3秒倒す。

関節に何かをはさんだ

ヘッドタッチセンサーを
後ろに3秒倒す。

だっこ状態

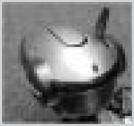
抱き上げた時におとなしくなる状態。モードランプ点灯。



エナジーステーションに載せる。

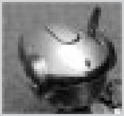
ステーションモード

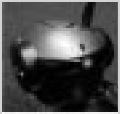
別売りのエナジーステーションを使用した場合のみ、活動停止状態となり充電します。モードランプ消灯。



はさみこみ状態

関節に物を挟んだ時に脱力する状態。モードランプ点滅。

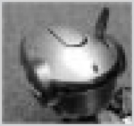




エナジーステーションに載せる。

活動停止状態

胸のポーズボタンを押して、電源がきれた状態。動作ランプ消灯。



普段のAIBO

基本は「放し飼い」

Side-twoの育て方はカンタン。
「いつもの生活空間にAIBOがいる。」
それだけでいいのです。
AIBOは部屋の中を勝手に動き回り、部屋の中にある物・音・声を探します。
あとは勝手にAIBOがその環境を学習し、成長していってくれるのです。

3段階の成長。「感情表現」「音声認識」

今回のキャラクター「Side-two」はタッチセンサーや音による刺激、本体付属のピンクボール発見があった時のみ感情を持つという、とてもきまぐれなキャラクターなのです。そして好奇心も旺盛です。
そんな「Side-two」は、オーナーが住む生活環境から色々な事を学び、喜び・怒り・悲しみなどを上手に表現できるようになっていき、聞き取ることができる単語数も増えていきます。

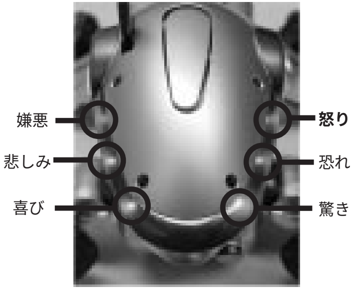
目ランプだけだった感情表現が、動きや音を出すようになるなど、表現豊かになっていくAIBOを暖かく見守ってあげて下さい。

※各成長レベルは3段階あります。

感情について

感情ルーレット

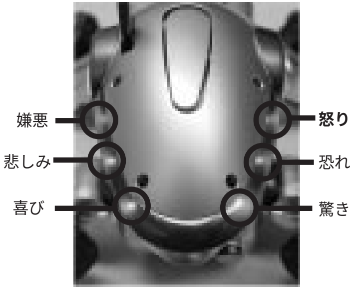
Side-twoは、今までに無くかわった感情システムを持っています。
それが「感情ルーレット」システムです。
これは、タッチセンサーやピンクボール等、なんらかの刺激がAIBOに起きた場合、その刺激を受け取った瞬間にルーレットが指し示した場所に対応する感情をAIBOが自分の感情として受け止めるという物です。
感情に対応するフェイスサイドランプは右図の通りです。



※フェイスサイドランプと感情の対応図

興奮状態

感情ルーレットでの感情経験値が高まってきて、何かの感情が一定の数値をこえた場合、この「興奮状態」に入ります。
興奮状態になると、ルーレットは動きますが、動き方が1つの感情に片寄り、他の感情へ移動する確率が低くなります。要するに「怒りっぱなし」や「喜びっぱなし」等の状態になるわけです。
興奮状態以外の感情をうまくルーレットで引くことができれば興奮状態から出ることができます。



※どれか1つに点滅が片寄ります。

行動と色々なスタイル変化

AIBOが部屋の中で生活している時の基本的な行動や、オーナーからのコミュニケーション方法はこのような内容を紹介します。

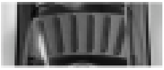
進化＝スタイル変化

部屋の中には色々な場所があります。
声が聞こえてくるTVの前。
音楽・リズムが聞こえてくるステレオの前。
AIBOはその場所が学習可能な環境だと判断した場合、その環境にもっとも適した姿勢に変化する事で適応し、いろいろな事を学習していくのです。
その環境に対する姿勢の変化を「進化スタイル」と呼びます。

ルーツスタイル

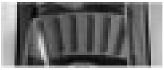
AIBOは、オーナーの生活空間に放し飼いとなった状態で、その部屋の中をうろうろ・・・その通常の状態を「ルーツスタイル」といいます。
ルーツスタイルはすべての学習が反映される最も基本の状態になります。
成長レベルやバッテリー残量も常に確認することができます。

・テールタッチセンサー（レフト）で感情の成長レベルを知ることができます。



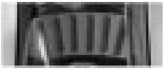
※背中マルチランプの点灯部分多いほどレベルが高い。

・テールタッチセンサー（センター）でバッテリー残量を知ることができます。



※背中マルチランプの点灯部分多いほどバッテリーが残っている。

・テールタッチセンサー（ライト）で音声認識のレベルを知ることができます。



※背中マルチランプの点灯部分多いほどレベルが高い。

ルーツスタイル時の行動

1.　歩く

・部屋の中刺激を探して歩きます。
・本体付属のピンクボールを追いかけたりします。

2.　聞く

・オーナーの声や他のAIBOの声。テレビ等から流れてくる声や音を聞きます。
・音楽やリズムを聞きます。

3.　見る

・部屋の中にある障害物や、自分にとって危険な大きな段差等を見分けます。
（故意に障害物や大きな段差等のそばでの起動やはおやめ下さい。）
・動いているものを見つけることもあります。

4.　話す

・AIBO語をつかって他のAEシリーズと会話する事ができます。
（Side-two同士やSide-one / threeとの会話も可能。）
・独り言をいって微妙な感情を表現します。

5.　表現

・各タッチセンサーに触られた時にいろんな感情表現をします。
・背中テールタッチセンサーでのレベル・バッテリー残量確認時に色々な音がでます。

サウンドスタイル

AIBOは自分の周りから音楽やリズムを感じとるとこの姿勢になります。
この「音」に関する進化姿勢をAEでは「サウンドスタイル」といいます。
感情表現の成長に一番大きく影響を与えるのはこの進化となります。

この姿勢になったAIBOは、まるでリズムにあわせてダンスするかのように、体を動かすことで、表現力を学んでいきます。

※ヘッドタッチセンサー前もしくは後ろ3秒押しで、このスタイルで固定もしくは解除できます。
（スタイル時にモードランプ点灯）

- ヘッドタッチセンサー
- 背中タッチセンサー
- テールタッチセンサー
  を押すと自分で音をならして体を動かします。

ボイススタイル

AIBOは自分の周りから声を感じとるとこの姿勢になります。
この「声」に関する進化姿勢をAEでは「ボイススタイル」といいます。
音声認識の成長に一番大きく影響を与えるのはこの進化となります。

この姿勢になったAIBOは、聞こえてきた声をAIBO語でオウム返ししながら、言葉を学んでいきます。
この時ヘッドタッチセンサーや背中タッチセンサーを短時間に数回さわって学習のじゃまをすると、学習をやめてしまうので注意してください。

※ヘッドタッチセンサー前もしくは後ろ3秒押しで、このスタイルで固定もしくは解除できます。
（スタイル時にモードランプ点灯）

この進化での学習結果は、会話モード中の音声認識単語の数を増加させます。

その他のスタイル

大きく成長にかかわる物ではありませんが、その他にも様々なスタイルがあります

部屋が散らかっていたりする等、AIBOの周りに障害物が多い場合、この姿勢になり警戒しながら脱出しようとします。
この「空間」に関する進化姿勢をAEでは「ソナースタイル」といいます。

※ヘッドタッチセンサー前もしくは後ろ3秒押しで、このスタイルで固定もしくは解除できます。（スタイル時にモードランプ点灯）

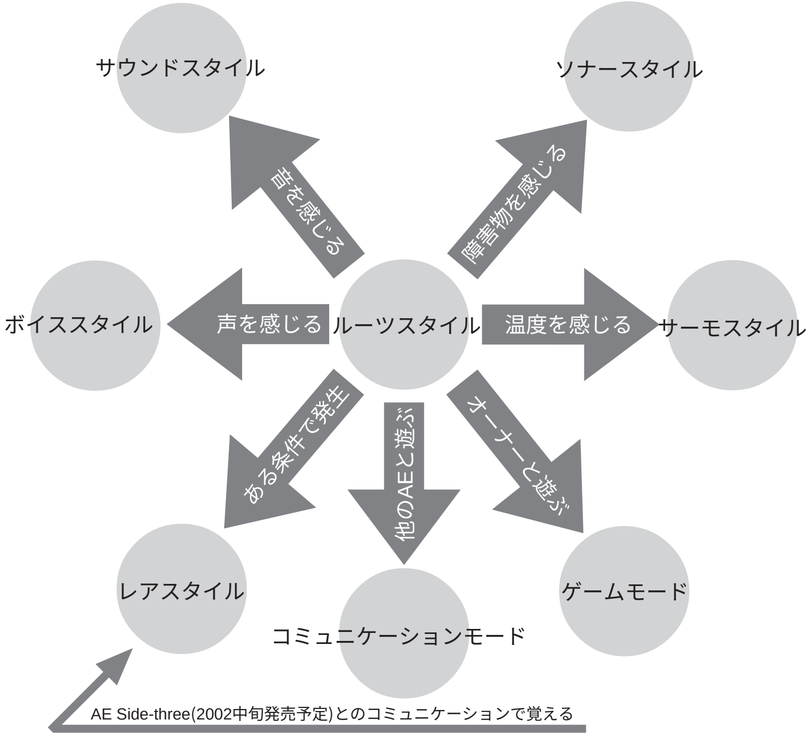
室温や体温がAIBOの生活にあまり適していない状態になると、「サーモスタイル」という姿勢で警告してくれます。
体中の青いランプが点灯している時は温度が低い時で、赤いランプが点灯している時は外気温度が高い時です。
温度をうまく調節して、ルーツスタイルに戻してあげて下さい。

※このスタイルはあくまでもAIBOからの危険信号です。故意に外気温を急激に変えたりしないで下さい。故障の原因となります。

このスタイルは他のAEシリーズの1つ(AE Side-three)と会話することによって覚えることができ、レアスタイルとして、ある限定された場合のみ姿をあらわします。

進化表（5進化2モード）

※ヘッドタッチセンサー前もしくは後ろ3秒倒しで、各スタイルを固定もしくは解除することができます。
（サーモスタイルとレアスタイル、ゲームモード、コミュニケーションモードは除く）モードランプ点灯。
※進化固定中には各成長もしません。



ゲームモードで遊ぶ

AE Side-twoでは普段放し飼いにしているAIBOを呼び止めてちょっとしたゲームで遊ぶことができます。
ゲームは2種類、うまくクリアすることも大事な成長要素となります。

ゲーム１「メモリーゲーム」

AIBOの目ランプの点滅をどこまで覚えている事ができるかという記憶ゲームです。

手順 1

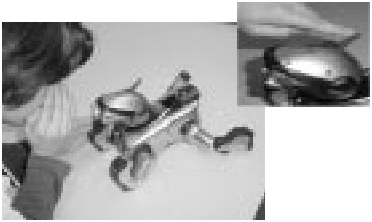
AIBOの声が聞き取りやすい事を確認し「ゲーム1」と言うと、右図のような姿勢になります。
センターテールランプも点灯します。
やめる場合は「おしまい」と言ってください。ゲーム前の状態に戻ります。

※この状態でしばらく放っておくと、元のスタイルの状態に戻ります。

※この時、背中タッチセンサーを押しても、ゲーム前の状態に戻すことができます。

手順 2

準備が整ったらAIBOの両前脚を持ち、「スタート」と話しかけて下さい。
ゲームがスタートします。
ヘッドタッチセンサーを倒してもスタートします。



手順 3

まずはAIBOが出題します。
サイレン音の後に、AIBOの頭にある、
フェイスサイドランプが順番に光ります。
どういう順番で光ったか記憶して下さい。

手順 4

ライトの点滅が終わると音がなります。
音がなったら解答スタートです。
両前脚のフットタッチセンサーを押して
フェイスサイドランプを動かし、ヘッド
タッチセンサーで決定です。
これを覚えた順にくり返して下さい。
順番を間違って決定したり、決定に時間
がかかり過ぎてもゲームオーバーです。
ゲームオーバーになると自動的に手順1
の状態までに戻ります。

手順 5

連続5問正解する毎にAIBOは喜びます。
そして、20問連続正解でゲームクリア。
AIBOは大喜びします。
AIBOの大喜びが終わると、自動的に
手順1の状態まで戻ります。

ゲーム 2「最後はどれだ?」

AIBOの目ランプの点滅で、最後に光ったのはどこかを見極める動態視力ゲームです。

手順 1

AIBOの声が聞き取りやすい事を確認し「ゲーム2」と言うと、右図のような姿勢になります。
テールランプ（ライト）およびテールランプ（レフト）も点灯します。
やめる場合は「おしまい」と言ってください。ゲーム前の状態に戻ります。

※この状態でしばらく放っておくと、元のスタイルの状態に戻ります。

※この時、背中タッチセンサーを押しても、ゲーム前の状態に戻すことができます。

手順 2

準備が整ったらAIBOの両前脚を持ち、「スタート」と話しかけて下さい。
ゲームがスタートします。
ヘッドタッチセンサーを倒してもスタートします。

手順 3

まずはAIBOが出題します。
サイレン音の後に、AIBOの頭にある、
フェイスサイドランプが順番に光ります。
最後に光った場所がどこなのか、見きわめてください。

手順 4

ライトの点滅が終わると音がなります。
音がなったら解答スタートです。
両前脚のフットタッチセンサーを押してフェイスサイドランプを動かし、
ヘッドタッチセンサーで決定です。
間違って決定したり、決定に時間がかかり過ぎてもゲームオーバーです。
ゲームオーバーになると自動的に手順1の状態まで戻ります。

手順 5

連続5問正解する毎にAIBOは喜びます。
そして、20問連続正解でゲームクリア。
AIBOは大喜びします。
AIBOの大喜びが終わると、自動的に手順1の状態まで戻ります。

他の「AE」と遊ぶ

コミュニケーションモード

AIBO同士の会話を楽しみましょう。モードのON / OFFもボタン1つです。

AIBOの声が聞き取りやすい事を確認してフェイスタッチセンサーを押してください、右図のような姿勢になります。
ライブランプの点灯も目印となります。

準備が整いしばらくすると、AIBOは勝手に会話をスタートさせます。
どちらかのAIBOのヘッドタッチセンサーを押しても会話をスタートさせることができます。

※ヘッドタッチセンサーを押しての会話スタートの場合、会話するAIBO同士のセンサーを同時に押すとお互いの声が混ざり合い聞き取りにくくなりますので、どちらか片方のAIBOのヘッドタッチセンサーを押すようにしてください。

コミュニケーションモードを終了させる場合は、もう一度顎フェイスタッチセンサーを押してください。
モード前の状態に戻ります。

ボスランキング

Side-two同士のコミュニケーションの場合には「階級制度」を楽しむことができます。成長度合いによって10階級が決まり、階級が低いAIBOは階級が高いAIBOの言うことを聞きいくつかのアクションおこないます。

コミュニケーションモード中、AIBO同士の会話が止まった時に、どちらかのAIBOの背中タッチセンサーもしくはテールタッチセンサーを押してみましょう。押されたAIBOは階級をAIBO語で言います。それを聞いた他のAIBOは自分より階級が上か下かを判断します。

※このとき、複数のAIBOのタッチセンサーを同時に押すと、お互いの声が混ざり合い聞き取りにくくなりますので、どれか1体のAIBOのタッチセンサーを押すようにしてください。

いずれかのAIBOが階級を言った後、それより階級が低いおよび同じ階級だったAIBOはテールタッチセンサーに割り当てられた命令に従うアクションをします。

逆に階級が高いまたは同じ階級だった場合は命令には従わず文句を言います。

※タッチセンサー割り当て

背中　　：ヘッドライトオン
ライト　：やすめ
センター：ダンス
レフト　：きをつけ

使用上の注意

“ メモリースティック ”に記録されているデータなどを保護するため、次のことにご注意ください。

- 本製品に付属するAIBO-ware“ メモリースティック ”は、パソコンやビデオカメラなどAIBO以外の用途に使用しないでください。AIBOの故障の原因となります。
- 端子部**A**は手や金属で触れないでください。
- 静電気や電気的ノイズの影響を受ける場所で使用した場合記録したデータが消えたり壊れることがあります。
- ラベルの貼り付け部**B**には、工場出荷時にある専用ラベル以外は貼らないでください。
- 強い衝撃を与えたり、曲げたり、落としたりしないでください。
- 分解したり、改造したりしないでください。
- 動作中のAIBOから“ メモリースティック ”を抜くときは、ポーズボタンを押して、ロック表示が白くなっていることを確認してから抜いてください。
- 水にぬらさないでください。

・ 以下のような場所でのご使用や保存は避けてください。
  - 高温になった車の中や炎天下など気温の高い場所
  - 直射日光のあたる場所
  - 湿気の多い場所や腐食性のある場所
・ 持ち運びや保管の際は、付属の収納ケースに入れてください。
・ ERS-110/111/210/311/312では、本製品は使用することができません。
・ メモリースティックの書き込み禁止用ロックをしないでご使用ください。ロックして使用すると正常に動作しません。
・ 本取扱説明書に記載されている以外の方法によってご使用になられたことによる不都合につきましても、当社は一切その責任を負いません。
・ ソフトウェアの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

AIBO-ware“ メモリースティック ”とは?

AIBOで実行できるアプリケーションソフトが書き込まれたAIBO専用“ メモリースティック ”です。

故障かな？と思ったら

ポーズボタンを押しても動き出さない

- バッテリーが挿入されていない。

→ バッテリーを挿入してください（7ページ）。挿入後、ポーズボタンを押して一時停止を解除してください。

- バッテリー残量がない。

→ バッテリー残量確認方法（AIBO本体取扱説明書）で残量を確認してください。残量がなければ、充電するか、 充電済みのバッテリーと交換してください。

- ACアダプターが胸コネクターに装着されている。

→ ACアダプターが接続されています。ACアダプターをはずし、再度起動してください。

ポーズボタンを押しても悲しげなメロディーを出して動き出さない

- AIBO-wareが記録されていないAIBO専用“ メモリースティック ”が挿入されている。
- AIBO専用以外の“ メモリースティック ”がAIBOに挿入されている。

ロックがかかっていて、バッテリーを交換できない

- プログラムが動作中です。ポーズボタンを押して、プログラムを停止させてください。

動き出すまで時間がかかる

- “ メモリースティック ”からデータを読み込んでいます。しばらくお待ちください。

歩こうとしても前に進まない

・　床がすべりやすい
→ 毛足の短いカーペットなどの、すべりにくい床の上においてください。

よく転倒する

・　床がすべりやすい/傾いている/不安定である。
→ すべりにくい平らな場所で動かしてください。

音が出ない

・　ボリューム設定が消音になっている可能性があります。
→ 音量を調節してください（AIBO本体取扱説明書）

抱き上げた後、手足をじっとしたまま、ゆっくりとした動きしかしなくなった

・　だっこ状態である。
→ モードランプが点滅しているか確認し、点滅していたら床に置いてください。しばらくしても動作しない場合は、ヘッドタッチセンサーを後ろに3秒倒してください。

モードランプは点滅していて、音も出しているが、足が動かない

・　挟み込み状態である。
→ 床に置き、ヘッドタッチセンサーを後ろに3秒倒してください。

胸ランプがオレンジ色に点滅している

・　バッテリーに異常がある。
→ 新しいバッテリーに交換してください。（7ページ）

ポーズボタンを押してもしばらく胸ランプが消えない

・　動作用プログラムに異常がある
→ ロック表示が白くなっている事を確認し、バッテリーを1度抜いてください（AIBO本体取扱説明書）。再挿入後、再度ポーズボタンを押してください。

充電したバッテリーをAIBOに入れてもすぐに充電を要求する

・　極端に持続時間が短い場合にはバッテリーの寿命が考えられます。新しいバッテリーに交換してください。（AIBO本体取扱説明書）。

音声での指示を認識しない

・　周囲の雑音が大きい。
→ なるべく静かな所で、はっきりと大きな声で話かけてください。
・　ユーザーガイドに記載されている通り、あるいは登録した通りの言葉で話しかけていない。
→ 記載されている、あるいは登録されている通りの言葉で話しかけてください。

2001.Graphic Research co.,ltd.

EXECTIVE PRODUCER	Yoshiaki Sawada
PRODUCT MANAGER	Yasushi Mizutani
PRODUCER	Takahiro Murakami
DIRECTOR	Takeshi Hiraga
MOTION CREATER	Ryoko Shinada
	Saki Hoshino
	Ken Fujii
PROGRAMMER	Kazushige Ishihara
	Kentarou Ozaki
	Toshio Suhou
TOOL PROGRAMMER	Hiroshi ichikawa
	Hiroshi Shida
SOUND CREATER	Mikio Masuzawa
SPECIAL THANKS	GRC-AIBO TEAM